KS3 PROMOTIONNEL

La Quête du Bonheur

Avant de commencer à jouer, vous devez décider quelles mini-extensions vous voulez utiliser. Vous pouvez en utiliser une, plusieurs, ou toutes à la fois.
*(Ceci n'est pas un jeu complet, le jeu de base **La Quête du Bonheur** est nécessaire pour jouer.)*

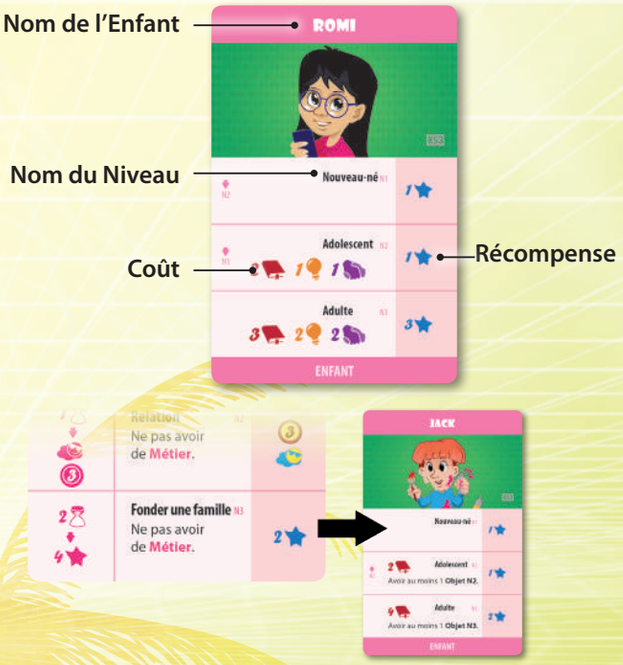
1. ENFANTS

Si vous utilisez les Enfants dans votre partie, à chaque fois que vous développez une Relation au niveau **Fonder une Famill**e avec un Partenaire, vous pouvez piocher une carte de la pile Enfants. Posez-la devant vous près de la carte Partenaire. Puis posez un cube noir sur le N1 et obtenez la récompense correspondante. Durant chaque Phase d'Entretien, après avoir payé le Coût d'Entretien du Partenaire, vous pouvez choisir d'avoir un nouvel Enfant. Si vous le faites, piochez une nouvelle carte de la pile Enfants, posez un cube noir sur N1 et obtenez la récompense correspondante.

De plus, vous pouvez effectuer une action de carte Fonder une Famille sur un Partenaire avec qui vous avez déjà Fondé une Famille, pour piocher encore une carte dans la pile Enfants, et ce autant de fois que vous le voulez. Chaque fois que vous effectuerez cette action de carte, piochez une carte supplémentaire de la pile Enfants.

Pendant la Phase d'Entretien, les Enfants progressent eux-mêmes vers leur niveau suivant. Chaque niveau dispose d'un coût/prérequis, mais qui sont optionnels. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer ce coût, ou si vous ne remplissez pas les conditions du prérequis, l'Enfant reste devant vous mais vous perdez 1 BLT. Si vous pouvez et voulez payer ce coût et/ou vous remplissez les conditions du prérequis, vous obtenez la récompense correspondante.

Vous ne pouvez **pas** avoir d'Enfant pendant votre Troisième Âge.



2. PARENTS CÉLIBATAIRES

Cette extension propose trois cartes **Partenaire** Parent Célibataire. Lorsque vous Entamez une Relation avec un de ces Partenaires, piochez immédiatement une carte de la pile Enfants. Toutes les règles des cartes Enfants s'appliquent.

3. OBJETS DE GROUPE

L'Objet de Groupe est un nouveau type de carte **Objet**. Pour utiliser ces cartes dans une partie, mélangez-les dans la pile Objet-Activité pendant la Mise en Place. Elles fonctionnent de la même manière que les **Projets Collectifs.**

4. ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

L'Enseignement Supérieur est un nouveau type de carte **Projet**. Pour utiliser ces cartes dans une partie, mélangez-les dans la pile Projet pendant la Mise en Place.

Les Projets d'Enseignement Supérieur n'ont que 2 niveaux. Après avoir payé le coût du second niveau, le Projet est accompli et n'occupe plus un emplacement devant vous. En plus des récompenses, vous obtenez également un Diplôme qui vous fait bénéficier d'un effet continu.

5. ACTIVITÉS DE SANTÉ

L'Activité de Santé est un nouveau type de carte **Activité**. Pour utiliser ces cartes dans une partie, mélangez-les dans la pile Objet-Activité pendant la Mise en Place.

Ces cartes ne fonctionnent pas comme des Activités normales. À la place, lorsque vous prenez une de ces Activités, vous devez toujours et uniquement choisir le N1. Ensuite vous pouvez progresser vers le N2, puis le N3, grâce à une action de carte.

6. SÉCURITE ET SURETÉ

Sécurité et Sûreté est un nouveau type de carte **Métier.** Pour utiliser ces cartes dans une partie, mélangez-les dans la pile Métier pendant la Mise en Place.

Elles fonctionnent exactement comme les autres cartes Métier, à une différence près : vous pouvez utiliser leur action de carte Promotion même si le Métier du niveau supérieur n'est pas sur le plateau. Si vous le faites, cherchez la carte du niveau supérieur dans la pile de cartes Métier, et posez-la devant vous comme si vous l'aviez prise sur le plateau. Puis mélangez la pile de cartes Métier.

7. PROPRIÉTAIRE DE MAGASIN

Propriétaire de Magasin est un nouveau type de carte **Métier**. Pour utiliser ces cartes dans une partie, mélangez-les dans la pile Métier pendant la Mise en Place.

Lorsque vous prenez une carte Métier Propriétaire de Magasin, posez dessus un cube noir (dans la partie récompense). Durant chaque Phase d'Entretien, posez un autre cube noir sur la carte, comme indiqué. Durant n'importe quel tour, vous pouvez choisir de revendre votre affaire grâce à une action de carte. Si vous le faites, obtenez la récompense indiquée multipliée par le nombre de cubes noirs sur la carte, puis défaussez la carte : elle n'occupera plus un des emplacements devant vous.

8. HÉRITAGE

Plusieurs parents proches attendent différentes choses de vous avant de vous accorder leur bénédiction.

Héritage est une mini-extension constituée de 8 cartes Parent Proche, qui peut être utilisée pour une partie à plusieurs joueurs. Pour l'utiliser, mélangez toutes les cartes Parent Proche durant la Mise en Place, et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur pose un cube noir sur le nombre le plus faible de sa carte Parent Proche.

Chaque Parent Proche vous incite à atteindre un certain prérequis avant de mourir.

À la fin du premier tour d'Adulte, chaque joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur au nombre sur lequel le cube noir est posé sur leur carte Parent Proche, ce dernier reste en bonne santé et rien ne se passe. Si le résultat est inférieur ou égal, le Parent Proche décède. Lorsqu'un Parent Proche meurt, le joueur concerné doit vérifier si le prérequis a été atteint. Si tel est le cas, il obtient la récompense d'Héritage. Sinon, rien ne se passe.

Ensuite toutes les cartes des Parents Proches décédés sont retirées de la partie. Puis déplacez d'un cran vers la droite tous les cubes noirs des cartes Parent Proche encore en jeu. Répétez cette procédure à la fin de tous les tours suivants.

ARTIPIA™ GAMES
www.artipiagames.com
Artipia Games
Nikou Xilouri 19.
Zografou
15773 Athens
Greece

SUPER MEEPLE
www.supermeeple.com
Super Meeple
193 rue du faubourg
St Denis
75010 Paris
France

La Quête du Bonheur est une fiction. Toute ressemblance avec des noms ou des personnages réels serait purement fortuite.

© 2019 Artipia Games. Tous droits réservés.

Pour des commentaires ou questions, contactez-nous à l'adresse suivante : info@supermeeple.com